TECMO

ⒸTECMO,LTD.1991

テクモ 株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34

©1991 NFLP
SUPER BOWL and NFL Shield Design are trademarks of the National Football League

©1991 NFLPA ©MSA
Officially Licensed Product of the National Football League Players Association

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

任天堂 ファミリー コンピュータ™

FAMICOM FAMILY

TECMO SUPER BOWL™

テクモスーパーボウル

取扱説明書

TCF-4U

Team NFL™

NATIONAL FOOTBALL LEAGUE PLAYERS ASSOCIATION®

この度は、「テクモ　スーパーボウル」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。
ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱い説明書」をよくお読みいただき正しい使用法でご愛用下さい、なお、この「取り扱い説明書」は大切に保管して下さい。

使用上の注意

1）このカセットにはバックアップ機能がついています。セーブしたデータを確実に保存するために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切って下さい。また、本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON/OFFしないで下さい。
2）精密機器ですので極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい、また、絶対分解しないで下さい。
3）故障の原因となりますので、端子部は、手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにして下さい。
4）ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
5）シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油では拭かないで下さい。
6）テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをして下さい。
7）長時間ゲームをするときは、健康のため約２時間毎に10分から15分の小休止をして下さい。
＊テレビによっては画面の一部がかける場合があります。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

目次

使用上の注意	2
1．テクモ　スーパーボウル	**4**
2．スタートボタンを押そう	**5**
・データやメニューの基本操作	5
3．テクモスーパーボウル　3つの遊び方	**6**
＃１　プレシーズンゲーム	6
＃２　レギュラーシーズンゲーム	7
＃３　プロボウルゲーム	8
・チームデータメニュー画面の見方	9
・プロボウルチームのチームデータ画面の見方	18
・チームコントロールモード	20
・レギュラーシーズンゲーム	22
・データをリセットしたい時は？	28
4．操作の一覧表	**29**
5．ゲームのスタート	**32**
・試合開始だ！	32
・キックオフ	33
・オフェンスチームの操作	33
・選手交代時の操作の流れ	36
・ディフェンスチームの操作	39
・１試合の組み立て	40
6．ルールと用語	**41**
・フィールド	41
・ポジションの見方	42
・用語	43
7．スーパーボウルへの道	**47**
・テクニック編	47
・戦術編	50
・オートスタート編	51
※スキップ試合の自動消化方法は？（オートスキップ）	23

1　テクモ　スーパーボウル

　このテクモ　スーパーボウルは、本場アメリカの「NFL（ナショナルフットボールリーグ）」をシミュレートした　アメリカンフットボールゲームです。
夏のプレシーズン（練習試合）からレギュラーシーズン（公式戦）、冬のプロ　ボウル（オールスター戦）までワンシーズンを通した試合の再現が可能です。NFL全28チームに各30名ずつの選手がいて、一人一人に実際のプレイヤーにもとずいたデータを設定。
限りなくリアルでエキサイティングなアメリカンフットボールを楽しんで下さい。

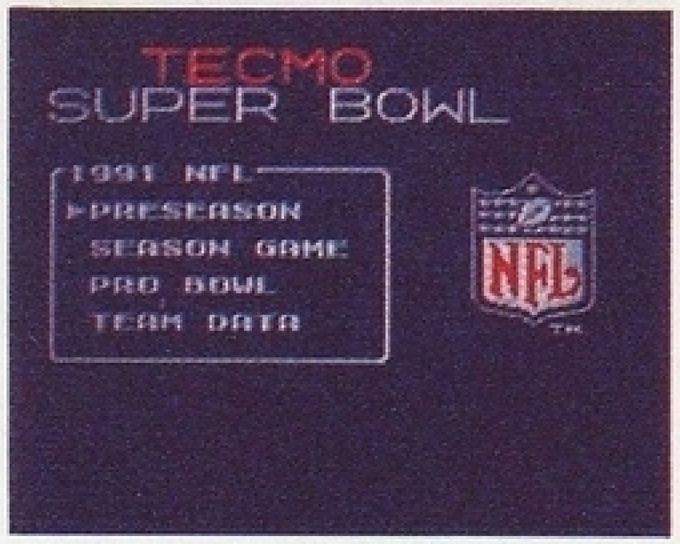
テクモ　スーパーボウルに使用されている選手とデータは、実際のNFCとAFCのチーム登録簿に基づいていますが、一部選手については、NFLPAとの契約のみでは名前を使用することができませんでした。
このケースに限り、選手の実名が使用されておりません。ご了承下さい。

2．スタートボタンを押そう！

デモ画面でいずれかのボタンを押すとタイトル画面になります。スタートボタンを押すとメインメニュー画面に変わります。✚ボタンの上下を使って４コのメニュー（PRESEASON、SEASON GAME、PRO BOWL、TEAM DATA）のうちから必要なものを選びましょう。詳しくはメニューに対応した各ページを見て下さい。

◎データーやメニューの選択の基本操作

メインメニュー画面



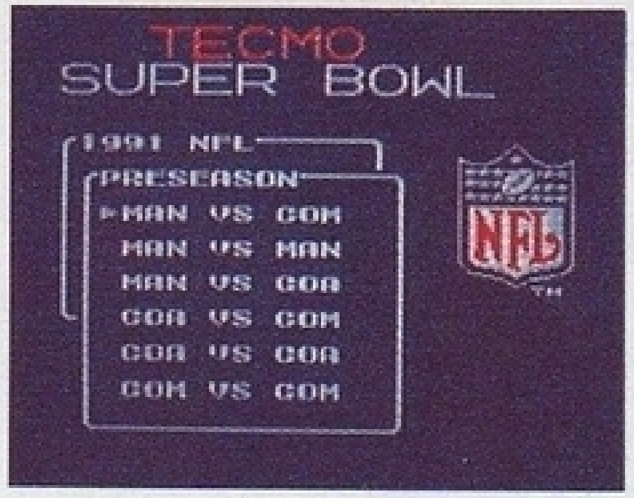
✚ボタン…メニューの選択。
Aボタン…メニューの決定。
Bボタン…メニューのキャンセル、
　　　　　前画面を呼び出す。

3．テクモ　スーパーボウル　3つの遊び方

＃その1　プレシーズンゲーム

NFL28チームのうちから、好きなチームを2チーム選んで試合をします。
※このモードではデーターのセーブはできません。
・メインメニュー画面で“PRESEASON”を選ぶとチームコントロールウインドが開きます。どのコントロールモードで遊ぶか決めて下さい。（20、21ページ、チームコントロールの項目を見て下さい。）

チームコントロールウインド



チームセレクト画面

・コントロールモードを決めると、チームセレクト画面になります。
自分と相手の2チームを選んで下さい。
・チームを選んだら試合開始です。

※試合をする前に、チームのスターター（先発メンバー）を変更することもできます。
（9ページ、チームデータの項目を見て下さい。）

＃その2　レギュラー　シーズン　ゲーム

1シーズン17ウイークの試合の勝敗でプレイオフトーナメントの出場チームを決め、最後は勝ち抜きチームでスーパーボウルを争い、スーパーボウルチャンピオンを決めます。シーズンを通して、チームや選手の成績がカセット内に記録されます。

・“SEASON GAME”を選ぶとオプションウインドになり、ゲーム内のデータを確認したり、設定の変更を行うことが可能です。“GAME START”を選ぶと、スケジュールの順番通りに試合がスタートします。（22ページを見て下さい）

オプションウインド

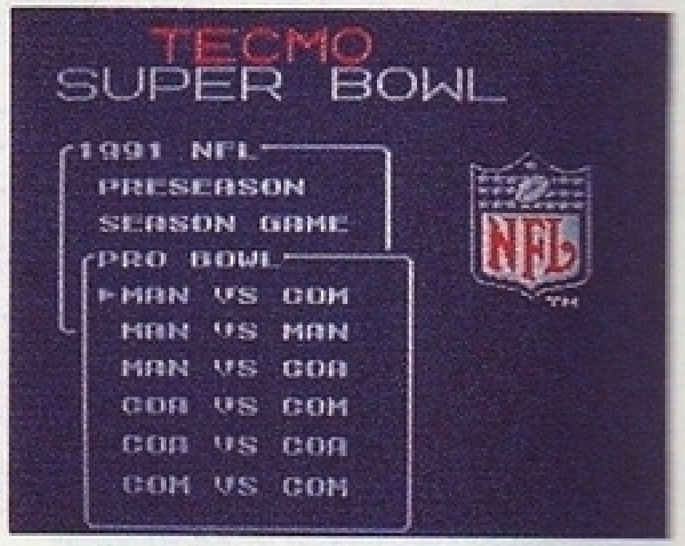
＃その3　プロボウル　ゲーム

AFC（アメリカン　フットボール　カンファレンス）対NFC（ナショナル　フットボール　カンファレンス）のオールスター戦です。オールスターメンバーは、チームデータのモードを使えば、入れ替え自由です。

（9～19ページを見て下さい）

・"PRO BOWL"を選ぶと、チームコントロールウインドになります。（20、21ページを見て下さい）
コントロールモードを決めたら、AFC，NFCどちらかのカンファレンスを選択して下さい。試合開始です。

チームコントロールウインド



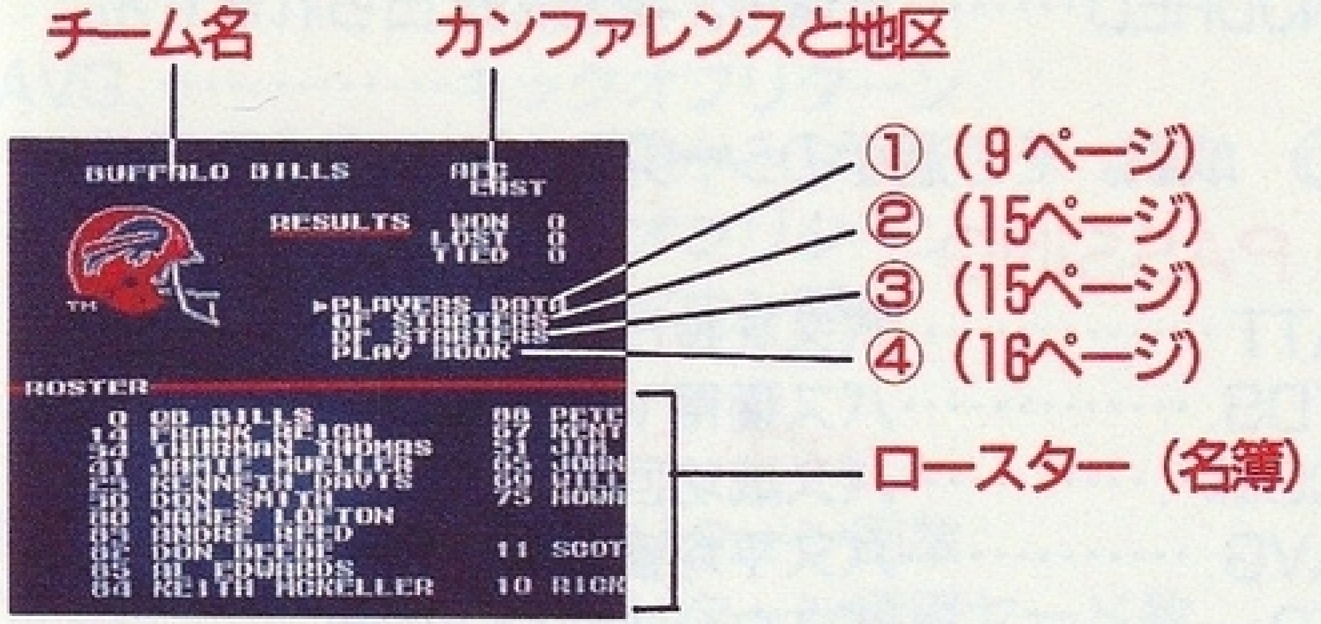
◎チームデータメニュー画面の見方

"TEAM DATA" を選ぶと、チームの一覧画面になります。

・メンバーやデータを見たいときや、スターターメンバーを変更したいチームがあるときには、そのチームを選んで、Aボタンを押して下さい。チーム別のデータ画面になります。

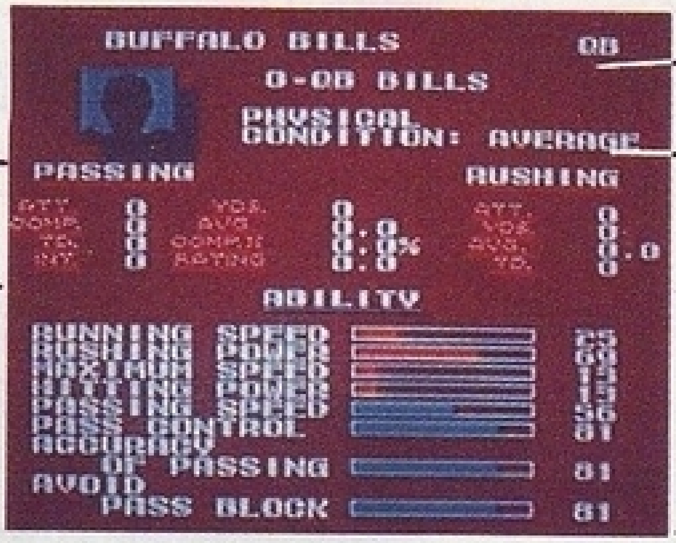
チームの一覧画面

・チーム別のデータ画面



①個人別データを見ることができます。
ここをAボタンで選択すると、▷印がロースター欄内に表示されます。✚ボタンを使って、コンディションやデータを見たい選手を選んで下さい。

個人データの見方



ポジション
ⓐ 体調
ⓑ 成績
ⓒ 能力

ⓐ　体調には５種類の状態があります。

BAD……………スランプ。体調の良い選手と交代させましょう。
ABERAGE………普通
GOOD……………よい
EXCELLENT……絶好調
INJURED…………負傷中。試合には出られません。

ⓑ　成績。その選手のシーズンゲームの成績です。

・PASSING

ATT ……………パスを投げた回数
YDS. ……………パス獲得ヤード数
COMP. …………パス成功回数
AVG. ……………パス平均獲得ヤード数
TD. ………………パスタッチダウン回数
CONP.%…………パス成功%
INT. ……………インターセプトされた回数
RATING…………レーティングポイント

・RUSHING

ATT ……………ランプレイ回数
YDS. ……………ラン獲得ヤード数
AVG. ……………ラン平均獲得ヤード数
TD. ………………ランタッチダウン回数

・RECEIVE

NO. ………………パスレシーブ回数
YDS. ……………パスレシーブ獲得ヤード数
AVG. ……………パスレシーブ平均獲得ヤード数
TD. ………………タッチダウンパスレシーブ回数

・KICK RETURNS (KR)

NO. ………………キックオフリターン回数
YDS. ……………キックオフリターン獲得ヤード数
AVG. ……………キックオフリターン平均獲得ヤード数
TD. ………………キックオフリターンタッチダウン回数

・PUNT RETURNS (PR)

NO. ………………パントリターン回数
YDS. ……………パントリターン獲得ヤード数
AVG. ……………パントリターン平均獲得ヤード数
TD. ………………パントリターンタッチダウン回数

・QB SACKS

SACKS…………クォーターバックサック回数

・INTERCEPTION

NO.………………インターセプト回数
YDS.……………インターセプト獲得ヤード数
AVG.……………インターセプト
平均獲得ヤード数
TD.………………インターセプト
タッチダウン回数

© 能力

選手個人の能力を表します。表示されるジャンルは、その選手のポジションによって異なります。

○各プレーヤー共通の能力値

RUNNING SPEED ……………ダッシュ力
RUSHING POWER……………ダッシュ時の初速度
MAXIMUM SPEED ……………走るスピードの最大値
HITTING POWER………………相手と接触したときの当り強さ

○クォーターバックのみが持つ能力値

PASSING SPEED ……………パスのスピード
PASS CONTROL………………パスのコントロール
ACCURACY OF PASSING……パスの正確さ
AVOID PASS BLOCK ………パスブロックされにくさ

○ランニングバック、ワイドレシーバー、タイトエンドのみが持っている能力値

BALL CONTROL ……………ボールキープ時の、ファンブルしにくさ
RECEPTIONS …………………キックや、パスされたボールをキャッチする能力

○パンター、キッカーのみが持っている能力値

KICKING ABILITY……………キック力
AVOID KICK BLOCK…………キックブロックされにくさ

○DFのみが持っている能力値

PASS INTERCEPTIONS ….パスをインターセプトする能力
QUICKNESS……………………反応の速さ

②オフェンス スターター

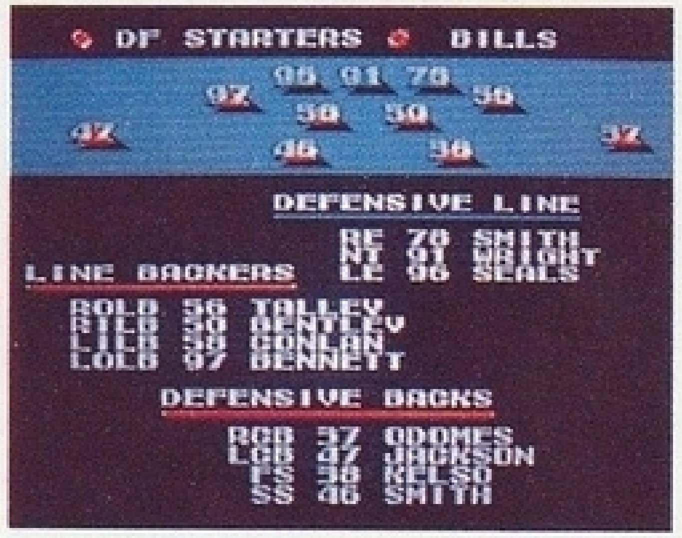
"OF STARTERS" を選ぶと、攻撃チームの先発選手を確認したり、変更したりできます。

・"STARTER" や、"RETURNER"欄内の選手を、✚ボタンと、Aボタンを使って、入れ替えることができます。詳しくは、試合中のメンバーチェンジの項(36ページ)を見て下さい。

・▷印を "STARTER" のところに合わせてAボタンを押すと、スタメンが最初の状態に戻ります。

・選手を選んでスタートボタンを押すと、その選手の個人データをチェックすることができます。詳しくは9ページを見て下さい。

③ディフェンス スターター

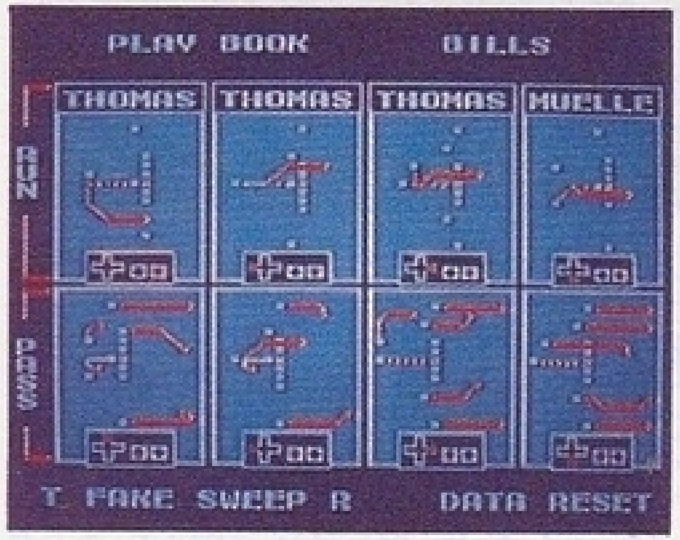


"DF STARTER" を選ぶと、守備チームの選手の状態を確認することができます。

※守備チームの選手は交代できません。

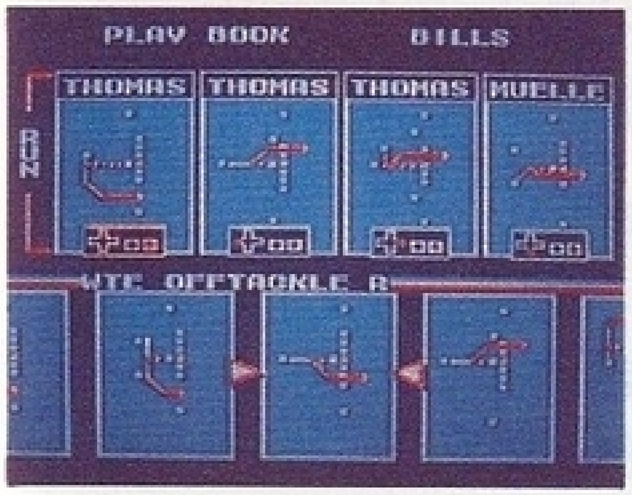
④プレイ　ブック

試合時に攻撃チームが使うことのできる8個のプレイパターン(作戦)を、確認したり差し替えたりすることができます。攻撃チームは、試合時にランプレイ4パターン、パスプレイ4パターン、計8パターンの作戦からひとつを選んでゲームしますが、これら4パターンずつの作戦は、自由に差し替えることができます。



・この部分が点滅しているプレイパターンを入れ替えることができます。差し替えたいプレイパターンは✚ボタンで選んで下さい。選んだらAボタンを押します。

・"DATA RESET"を選んでAボタンを押すと、差し替えたプレイパターンが基本の状態に戻ります。差し替えたいVパターンがランプレイなら "PASS" の欄、パスプレイなら "RUN" の欄に、交換用のプレイパターンが表れます。



✚ボタンの左右で交換用パターンが左右に動くので、好きなパターンを中央へ持ってきて下さい。
Aボタンで決定します。

◎プロボウル（オールスター）チームのチームデータの画面の見方

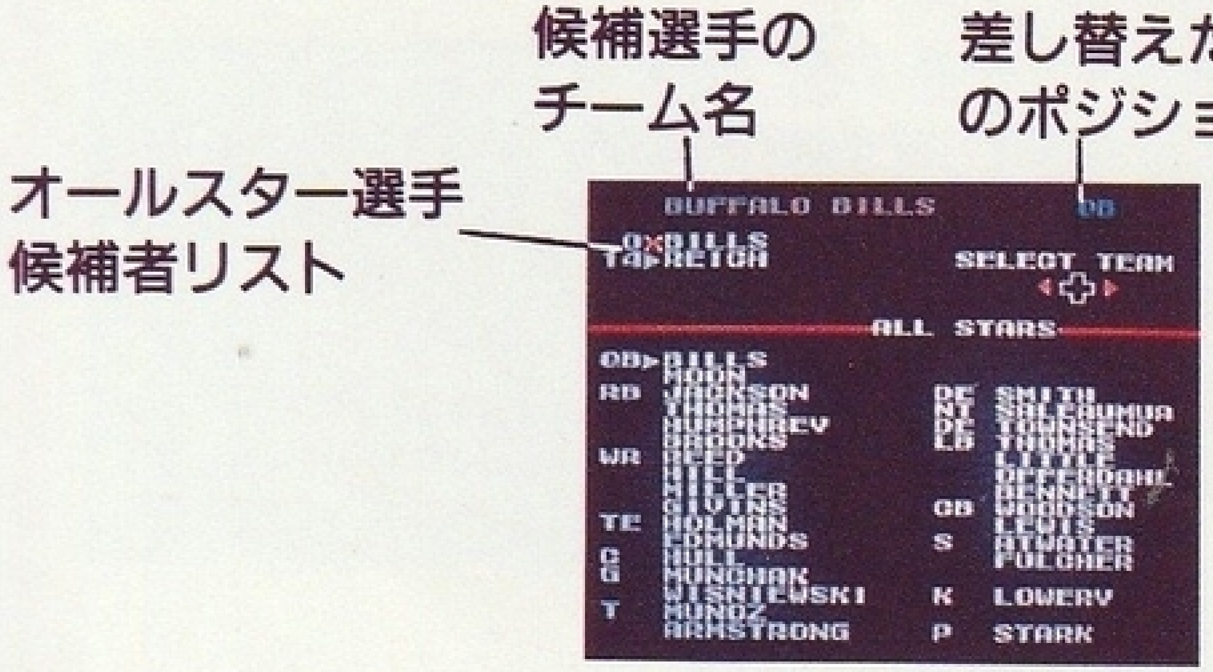
・チームの一覧画面でオールスターチームを選ぶと、オールスターチームのデータ画面になります。

・オールスターチームのデータ画面

①〜④：前のページを見て下さい。

⑤：選抜選手の差し替えができます。

"CHANGE PLAYERS" に ▷ 印を合わせてAボタンを押すと、"PRO BOWL" 欄内に、▷印が出ます。▷印を✚ボタンで動かして、差し替えたい選手を選び、Aボタンを押して下さい。画面上部にオールスター候補選手が、リーグのチームごとに表示されます。



：候補の選手の決定…✚ボタンの上下方向で選択、Aボタンで決定。

：候補の選手のチームの選択…✚ボタンの左右方向で選択。

※プロボウルゲームには負傷した選手も出場できます。

⑥："RESET PLAYER" を選択すると、選手のリストが基本の状態に戻ります。

◎チームコントロールモード

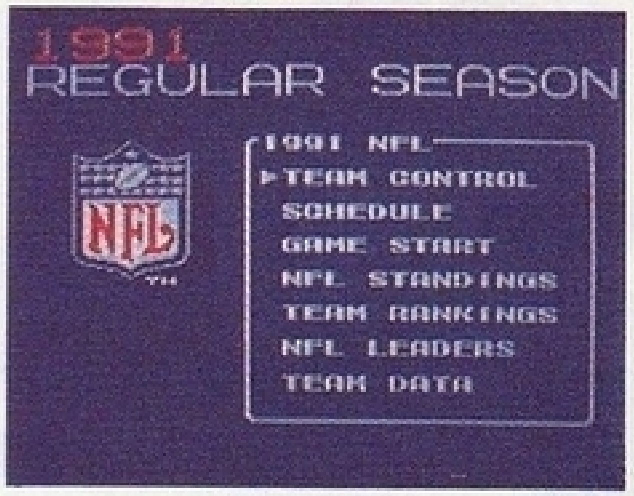
＊チームをコントロールするモードは、下の4個です。

①MAN…個々のチームをマニュアルで操作するモードです。

②COA…ヘッドコーチを楽しむモードです。プレイパターンの選択、タイムアウト、メンバーチェンジのときのみ操作し、試合中はコーチの指示通りに自動的に選手が動きます。

③COM…コンピュータがすべてのプレイを行います。

④SKP…レギュラーシーズンゲームで使用できます。普通はCOMモードとして機能しますが、SKPVSSKPの試合は、自動的にスキップされ、試合結果のみ表示されます。
（21ページを見て下さい）



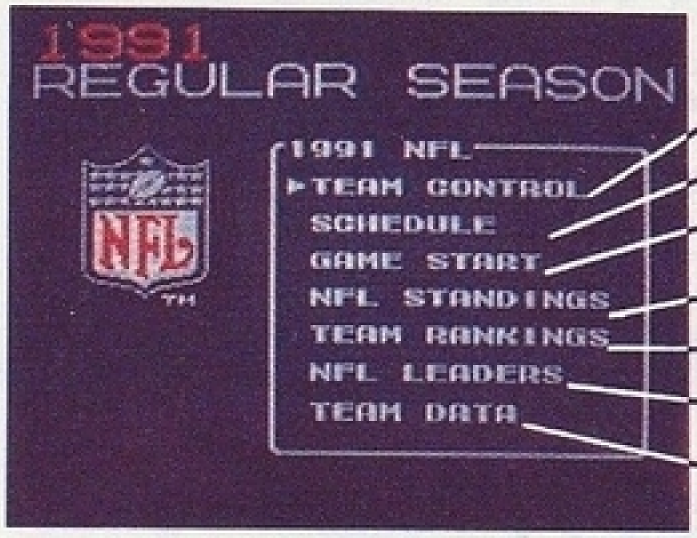
・レギュラーシーズンゲームのチームコントロールモードの決定

：チームを選ぶ……✚ボタンの上下左右
：チームのコントロールモードを変える
…Aボタンを1回押すごとに、MAN⇨COA⇨COM⇨SKPの順で切り替わります。

MANVSCOM‥1人で遊びます。コントローラー1使用。
MANVSMAN‥2人で遊びます。コントローラー1、2使用。
COAVSCOM‥1人で遊びます。コントローラー1使用。
COAVSCOA‥2人で遊びます。コントローラー1、2使用。
MANVSCOA‥2人で遊びます。コントローラー1、2使用。
COMVSCOM‥ウオッチモードです。試合観戦を楽しんで下さい。
SKPVSSKP‥（レギュラーシーズンゲームのみ）試合結果のみ表示。

※オートスキップ…スケジュール上でSKPVSSKPモードになっている試合を自動的にこなして、ほかのモードの試合になるか、指定されたウイークになるまでスケジュールを進めておける機能があります。
23ページの“②スケジュール”を見て下さい。

◎レギュラーシーズンゲーム



①22ページを見て下さい
②23ページを見て下さい
③24ページを見て下さい
④24ページを見て下さい
⑤24ページを見て下さい
⑥25ページを見て下さい
⑦ 9 ページを見て下さい

①チームコントロール：チームごとにどの操作モードで試合するかを決定できます。
（20ページを見て下さい。）

②スケジュール：全17ウイークの試合スケジュールを確認できます。✚ボタンを上下に入れて４ウイークずつ見ることができます。

・プレイオフのトーナメント表を見る

：スケジュールの画面でAボタンを押すと、写真のコマンドが出ます（Bボタンで解除）
✚ボタンで"PLAY-OFF"を選んでAボタンを押すと、プレイオフトーナメント表が表示されます。

コマンドが出た所↓

トーナメント表は✚ボタンの左右で全体を見ることができます。

：リセットのコマンドは28ページを見て下さい。
："AUTO SKIP" を選んで、Aボタンを押すと、"TO WEEK 00"というウインドが表れます。数字はウイークのナンバー指定で、✚ボタンの上下で"00"から"17"まで動きます。ウイークのナンバー指定をしてAボタンを押しておくと、スケジュール上でSK

ＰVSＳＫＰモードになっている試合は自動的に消化されて、ほかのモードの試合か、指定されたウイークになるまでスケジュールを進めておけます。Ｂボタンを押し続けると途中でも止めることができます。

③ゲームがスケジュール表の順番通りにスタートします。スケジュールはウイークごとにシャッフルされます。スケジュール表内で点滅しているカードが次にスタートする試合です。進行状況は記録されます。

④チームの勝敗データ表が、地区・リーグ別に表示されます。シーズンゲーム中、あるいは終了時点で、地区優勝したチームには☆マーク、ワイルドカード出場権チームには◎マークがつきます。（勝率順です。）

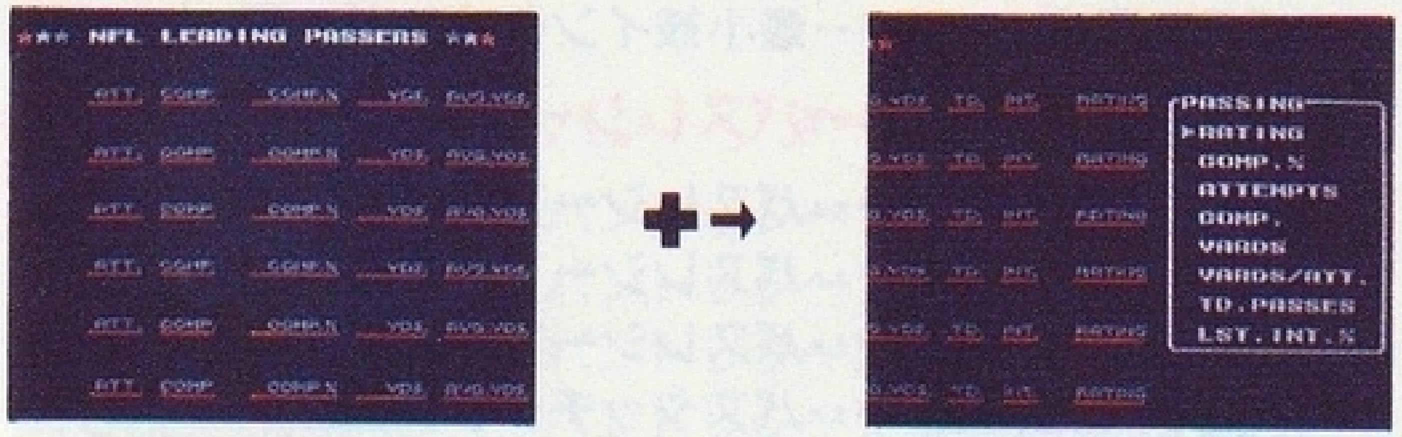
ＰＣＴ…勝率　ＰＴＳ…総得点　ＯＰ…総失点

⑤全チームのオフェンス／ディフェンス別順位が、リーグ、またはカンファレンス別にTOTAL,PASS,RUSHの３個のジャンルに別れて表示されます。見たいジャンルを✚ボタンとＡボタンを選んで下さい。（Ｂボタンで解除）

：11位以下のランクを見る……✚ボタンを下方向
：上位のランクを呼び戻す……✚ボタンを上方向
：他のジャンルを見たいとき…✚ボタンを左右

⑥プレイジャンル別に30位までのプレイヤーの順位と成績を見ることができます。見たいプレイジャンルのリーグ、カンファレンスを選んでＡボタンを押して下さい。（Ｂボタンで解除）

：７位以降の
　　ランキングを見る…✚ボタンの下方向
：上位のランクを呼び戻す…✚ボタンを上方向



他の項目を見る↑

：そのプレイジャンルの他の項目を見る
　…✚ボタンを右にいれ、項目のウインドが出たら✚ボタンの上下方向で見たい項目を選び、Ａボタンで決定。
：元の画面に戻る………Ｂボタン

プレイジャンル項目の見方

◆PASSING――――パス

RATING……………評価点
COMP.%……………パス成功率
ATTEMPTS ………パス回数
COMP.……………パス成功回数
YARDS ……………パス合計獲得ヤード数
YARDS/ATT.………パス平均獲得ヤード数
TD.PASSES ………タッチダウンパス回数
LST.INT.% ………最小被インターセプト率

◆RECEIVING――――パスレシーブ

RECEPTIONS ……パスレシーブ回数
YARDS ……………パスレシーブ合計獲得ヤード数
YARDS/RCT. ……パスレシーブ平均獲得ヤード数
TOUCHDOWNS ……パスタッチダウン回数

◆RUSHING――――ラッシング

YARDS ……………ランプレイ合計獲得ヤード数
ATTEMPTS ………ランプレイ合計回数
YARDS/ATT.………ランプレイ平均獲得ヤード数
TOUCHDOWNS ……ランタッチダウン回数

◆SCORING――――得点

POINTS……………総得点数
TOUCHDOWNS ……合計タッチダウン回数
EXTRA PTS.………エキストラポイント成功回数
FG. ………………フィールドゴール成功回数

◆PUNTING――――パントキック

AVERAGE …………パントキック平均獲得ヤード数
PUNTS ……………パントキック回数

◆INTERCEPTIONS――――インターセプト

INT.………………インターセプト回数
YARDS. ……………インターセプト合計獲得ヤード数
TOUCHDOWNS ……インターセプトタッチダウン回数

◆SACKS――――クォーターバックサック回数

項目はありません

◆PUNT RETURNS――パントリターン

AVERAGE …………パントリターン平均獲得ヤード数
YARDS ……………パントリターン合計獲得ヤード数
RETURNS …………パントリターン回数
TOUCHDOWNS ……パントリターンタッチダウン回数

◆KICKOFF RETURNS――キックオフリターン

AVERAGE …………キックオフリターン平均獲得ヤード数
YARDS ……………キックオフリターン合計獲得ヤード数
RETURNS …………キックオフリターン回数
TOUCHDOWNS ……キックオフリターンタッチダウン回数

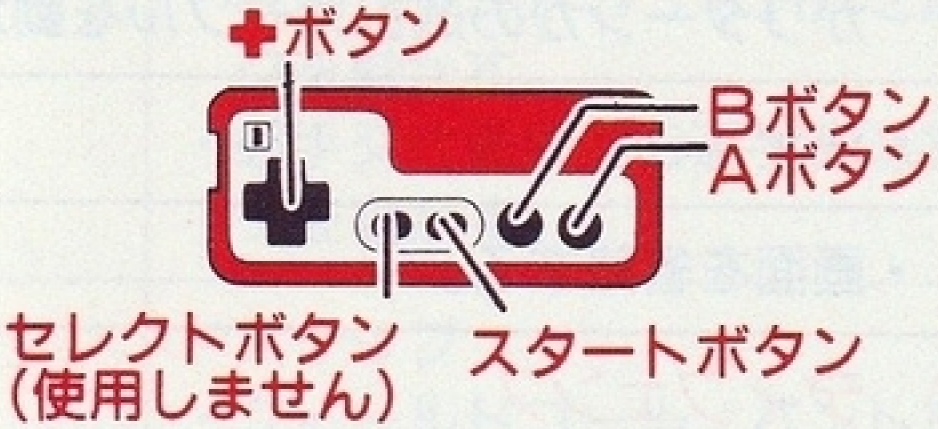
◎データをリセットしたい時は？

・レギュラーシーズンゲームを最初からやり直したいときは？
NFLスケジュールの画面でAボタンを押すとプレイオフのトーナメント表を見るためのコマンドと、リセットのコマンドがウインド表示されます。(Bボタンで解除）このときリセットのコマンドを選んでAボタンを押すと写真の質問ウインドが表示されます。"YES"を選んだ場合バッテリーバックアップの記憶をすべて消してしまいます。注意して下さい。

※プレイオフまでシーズンゲームが進むと、スケジュールにはプレイオフトーナメント表が出ますので、Bボタンでスケジュール画面に戻してからリセットのコマンドを呼び出して下さい。
※指定されたオートスキップは、リセットコマンド操作をしても解除しませんので、リセットコマンド操作の後でファミコン本体のリセットボタンを押して解除して下さい。

4．操作の一覧表

・コントローラー



・データやメニューを選択するとき（試合外）

✚ボタン	・メニュー、チーム、選手、データなど、項目の選択用▷マークを動かす。 ・スケジュール表や、ランキングの表などをスクロールさせて続きを見る。 ・プレイブックのパターンを入れ替えるときの候補を　左右にスライドさせる。
Aボタン	・✚ボタンで選んだ項目の決定。 ・レギュラーシーズンゲームでのチームコントロールモードを切り替える。 ・レギュラーシーズンゲームのスケジュール画面でウインドを呼び出す。
Bボタン	・メニュー、ウインドのキャンセル。 ・前画面を呼びもどす。
スタートボタン	・OFスターター画面で選んだ選手の個人データを見る。

・試合内① コイントス、ハーフタイムディスプレイ

✚ボタン	・(コイントスに勝った場合)キックオフかリターンかの選択カーソルを動かす。
Aボタン	・決定
Bボタン	・画面を省略する。

・試合内② ディフェンス

✚ボタン	・選択した選手を動かす。 ・ディフェンスウインドのコマンドを選ぶ▷マークを動かす。
Aボタン	・キックオフ ・(レディフォープレイ中のみ可能)コントロールする選手を選択する。 ・連打して接触した敵をやっつける。 ・ディフェンスウインドを開く。 ・コマンドの選択
Bボタン	・ダイビングタックル ・キャンセル
✚ボタン +Aボタン	・ランプレイを阻止。 (プレイセレクト画面)
✚ボタン +Bボタン	・パスプレイを阻止。 (プレイセレクト画面)

・試合内③ オフェンス

✚ボタン	・ボールを持った選手を走らせる。 ・戦術ウインドのコマンドを選ぶ▷マークを動かす。 ・選手交代画面での選手の選択用▷マークを動かす。
Aボタン	・スナップ ・フィールドゴール、パントをキックする。 ・レシーバーの選択 ・連打して接触した敵をはね飛ばす。 ・戦術ウインドを開く。 ・コマンドの決定。 ・交代させる選手を決定する。
Bボタン	・パスを投げる。(パスプレイのときのみ) ・キャンセル
スタートボタン	・選手交代画面で選択した選手の個人データを見る。
✚ボタン +Aボタン	・ランプレイをセレクト。 (プレイセレクト画面)
✚ボタン +Bボタン	・パスプレイをセレクト。 (プレイセレクト画面)

5．ゲームのスタート

◎試合開始だ！

・データの確認や、チームの設定が終わったら、チームコントロールモードを決めて下さい。

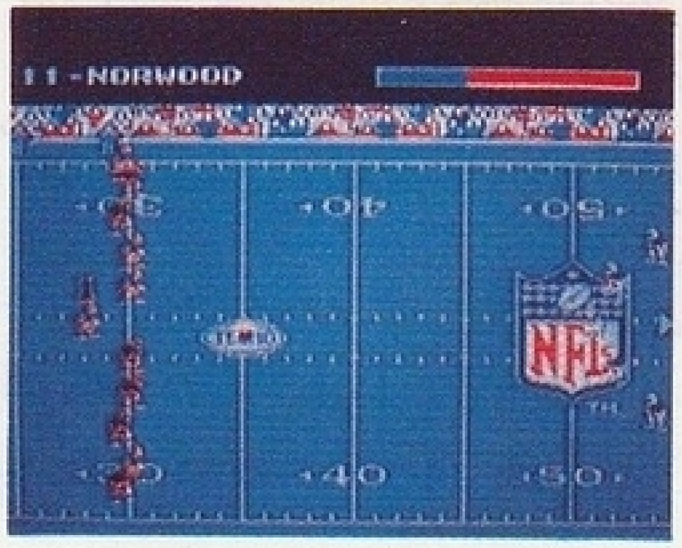
注意！：１人でレギュラーシーズンゲームを遊ぶとき、スケジュールの組み合せによってはMAN VS MANやCOA VS COAなどの２人用プレーになり、１人では遊べなくなってしまうことがありますので、試合ごとにスケジュールとチームコントロールモードを良く確認してからゲームスタートをして下さい。

・試合が始まる前に審判がコイントスを行い、キックオフの選択権（"HEAD"）を決めます。選択権を得たら、前半にキックオフするかリターンするか決めて下さい。

：コイントス画面を省略する………Bボタン

◎キックオフ

：キックオフ………Aボタン



画面上にキックオフ用メーターが表示され、伸び縮みしますから、タイミングを見てAボタンを押して下さい。メーターが長いほど、ボールが遠くに飛びます。

：オンサイドキックをねらう…メーターが青いときにキックする。

オンサイドキックをうまくけると、そのままボールをリカバーすることもできます。キックされたボールをリターン、またはリカバーしたときには、ボールを持った選手をコントロールすることができます。

◎オフェンスチームの操作

1、ボールデッドになると、
　プレイセレクト画面になります。

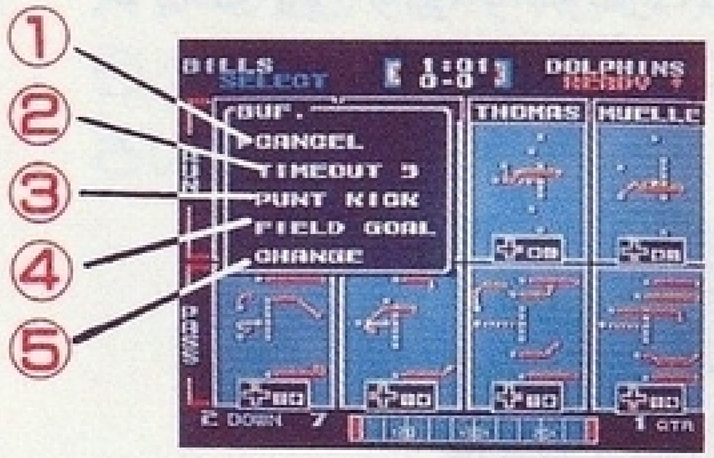
プレイセレクト画面

ボールキャリーする選手

プレイパターン下部の表示通りにコントローラーのボタンを押すと、そのプレイパターンを実行します。
Aボタンを押すと戦術ウインドが表れます。

：ランプレー………✚＋Aボタン
：パスプレー………✚＋Bボタン

・戦術ウインド……Aボタン(Bボタンでキャンセル)



✚ボタンでジャンルを選んで、Aボタンを決めて下さい。

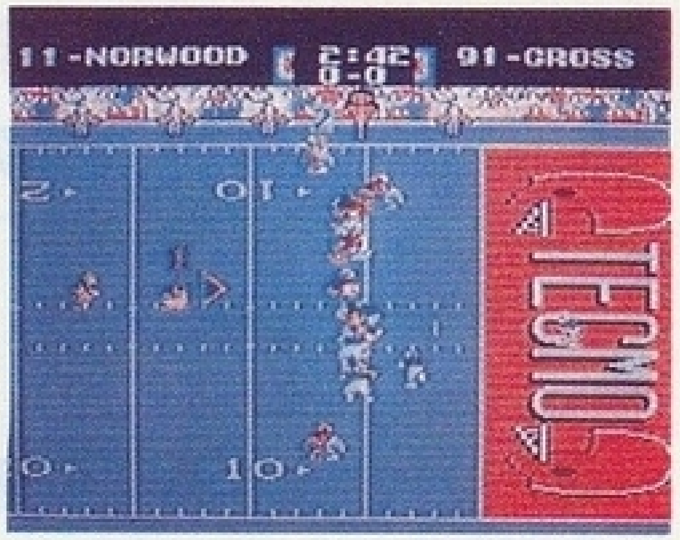
①戦術ウインドのキャンセルです。
（Bボタンと同じ機能）

②タイムアウトを取れます。時計が止まります。
（1ハーフに3回まで）

③パントキック（攻撃権の放棄）…Aボタン

スナップするとキックメーターが伸び縮みしますから、タイミングを見てAボタンを押して下さい。メーターが長いほどボールは遠くへ飛びます。

④フィールドゴールを狙うことができます。Aボタンでスナップした後、キックメーターの代わりに、キッカーの前にキック方向を決める▷印が上下に動きますから、タイミングを見てAボタンを押して下さい。



▷印が上下に動く

▷印の方向にボールが飛びます。

⑤選手交代画面を呼び出します。選手交代画面は負傷者のでた場合にも現れます。

ⓐチーム名
ⓑ選手の配置を背番号と記号で表示してあります。
ⓒ出場している選手が表示されています。
ⓓキックオフ・パントリターンを行う選手が表示されます。
ⓔ控えの選手が表示されます。
けがをしている選手には×印がつき、出場できません。

◎選手交代時の操作の流れ

1、選手選択用▷印を動かす…✚ボタン

▷印は、"PLAYERS"、"RETURNERS"欄内を自由に動くことができます。

：選んだ選手のデータを見る…スタートボタン

＊"PLAYERS"欄内に▷印を置くと、それに対応したポジションが点滅します。

2、チェンジの方法

チェンジしたい選手を選んでAボタンを押すと、もうひとつ▷印が出るので、今度はそれを使って替えの選手を選びAボタンを押して下さい。選手が交代します。

＊交代選手にはポジションによる制限があります。

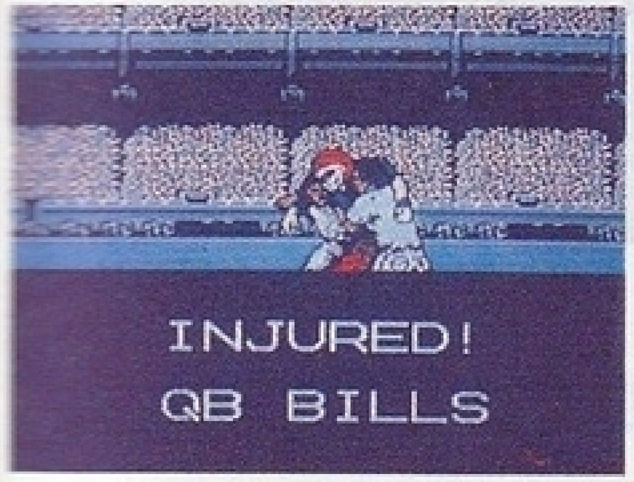
ポジション	交代できる選手の表示
QB ⟷	QBのみ
"RB"、"WR"、"TE"、"KR"、"PR" ⟷	"RB"、"WR"、"TE"、"KR"、"PR"

＊リタナーの変更

キックリタナーと、パントリタナーの変更は、選手交代の形にせずに、ポジションのかけもちにすることもできます。
（リタナーは、けがをする確率が高くなります。）

＊けがをして退場した選手が出たとき。

負傷者が出た場合、負傷者を交代させない限り試合を続けることはできません。



負傷者は試合に
出られないぞ！

退院だ！
試合に出るぞ！

3、プレイセレクト画面で作戦を選んだら、レディ・フォー・プレイです。

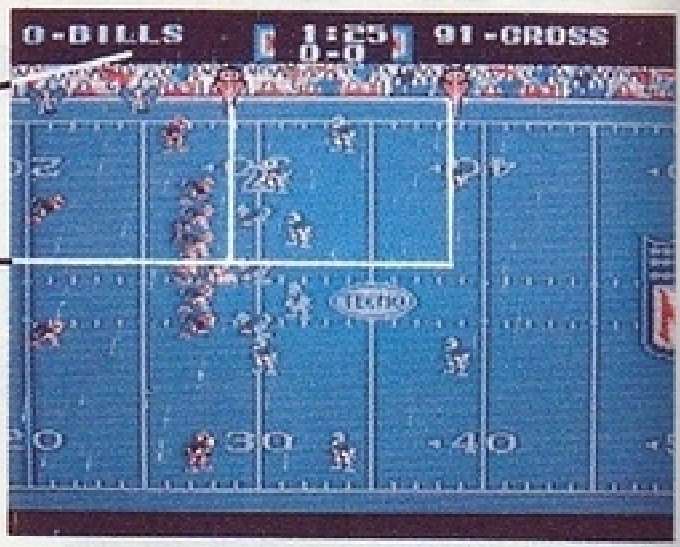
：スナップ…Aボタン

☆ランプレイ

：ボールを持った選手の操作…✚ボタン
：ぶつかってきた敵をハネ飛ばす…Aボタン連打

操作している選手
/パスプレイ時のレシーバー

ヤードチェーン



☆パスプレイ

パス操作は、プレイセレクト画面でパスプレイを選んだときのみ行えます。

：パスレシーバーの選択…Aボタン
Aボタンでスナップしてから、パスの準備が整うと、レシーバーを示す▼印が味方選手の頭上に現れます。Aボタンを押すとレシーバーが切り替わるので、フリーなレシーバーを選んでからパスしましょう。

：▼印ランナーにパス…Bボタン

＊クォーターバックのパス能力値（PASS CONTOROL）が低いと、狙った所にパスが届かないことがあります。パスが通るかどうかはクォーターバックとレシーバーのパス能力次第ですから、無理なパスプレーは避けましょう。フリーなレシーバーをターゲットにして下さい。

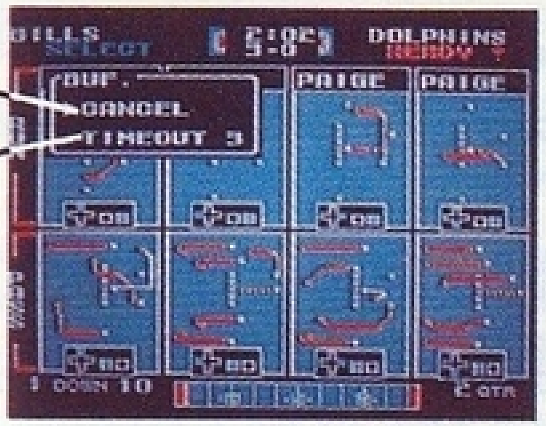
◎ディフェンスチームの操作

a)プレイセレクト画面になったら、敵オフェンスチームの選択しそうな作戦を予測してコントローラーのボタンを押して下さい。

：ランプレーを阻止する………✚＋Aボタン
：パスプレーを阻止する………✚＋Bボタン
：ディフェンスウインドの
　　　　コマンドを見る…Aボタン
　　　　　　（Bボタンでキャンセル）
：コマンドの選択…………………✚ボタン
：コマンドの決定…………………Aボタン

・ディフェンスウインド

①
②



①ディフェンスウインドのキャンセル。
（Bボタンと同じ機能）
②1ハーフに3回までタイムアウトを取ることができます。時計が止まります。

b）敵味方、共に作戦を選んだら、レディ・フォー・プレイです。

：操作できる選手の選択
…レディ・フォー・プレイ中にA、またはBボタンで一押し毎に切り替え。
：選手の操作……………✚ボタン
：ダイビングタックル…敵に近づいてBボタン
（どんな敵でも必ず倒せます）
：しがみついた敵を
ハネ飛ばす…Aボタンの連打

＊ボールデッドになったとき、オフェンスチームの選手が負傷することがあります。負傷した選手は、それ以後、回復するまで出場できません。交代させて下さい。（36ページを見て下さい）回復には、長くて3試合分くらいの時間がかかります。

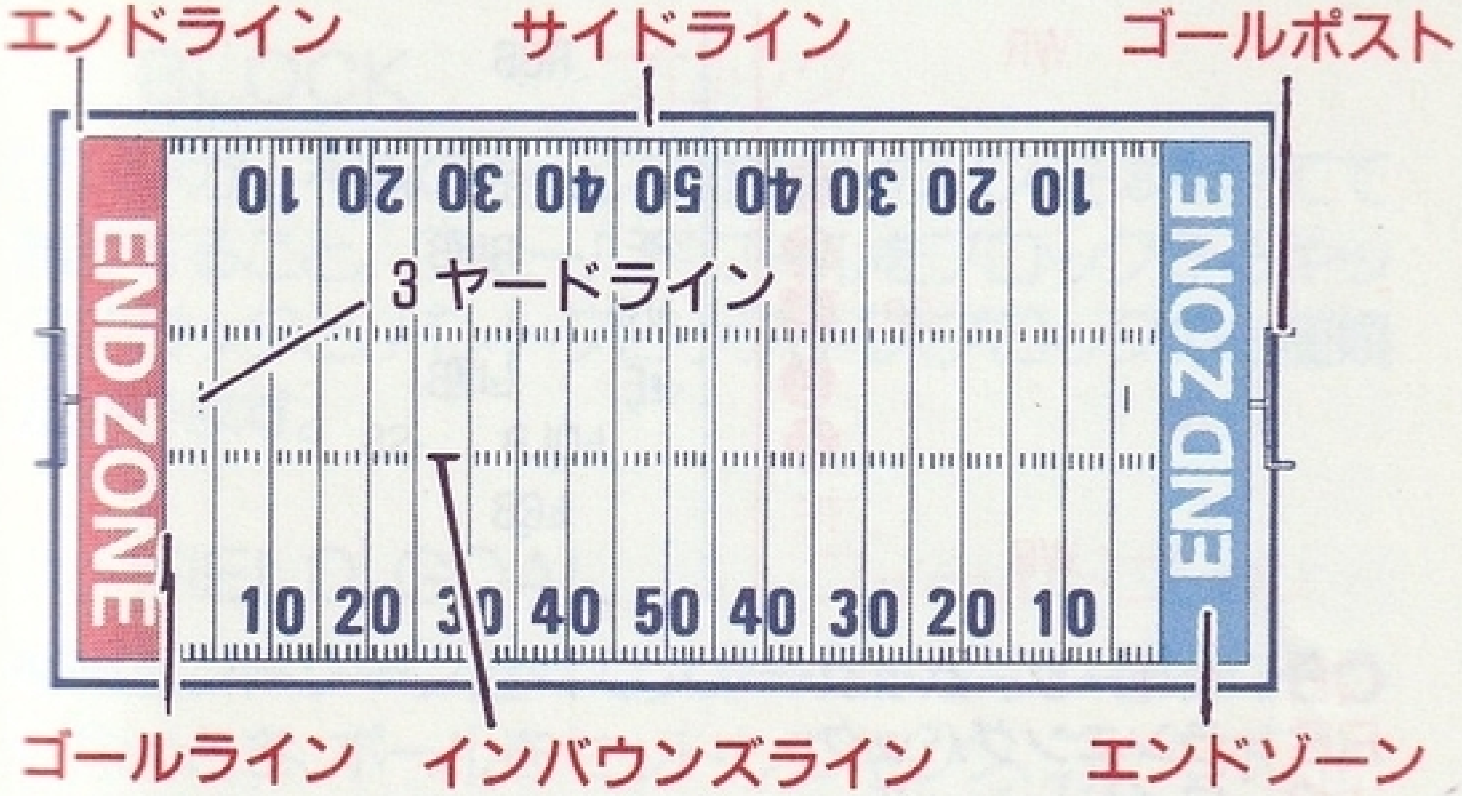
◎1試合の組み立て

1stクォーター➡2ndクォーター
➡ハーフタイム（Bボタンでキャンセルできます）
➡3rdクォーター➡4thクォーター

4thクォーターを終了して同点のときはサドンデスゲームとなり、この場合先に得点した側の勝ちです。

6．ルールと用語

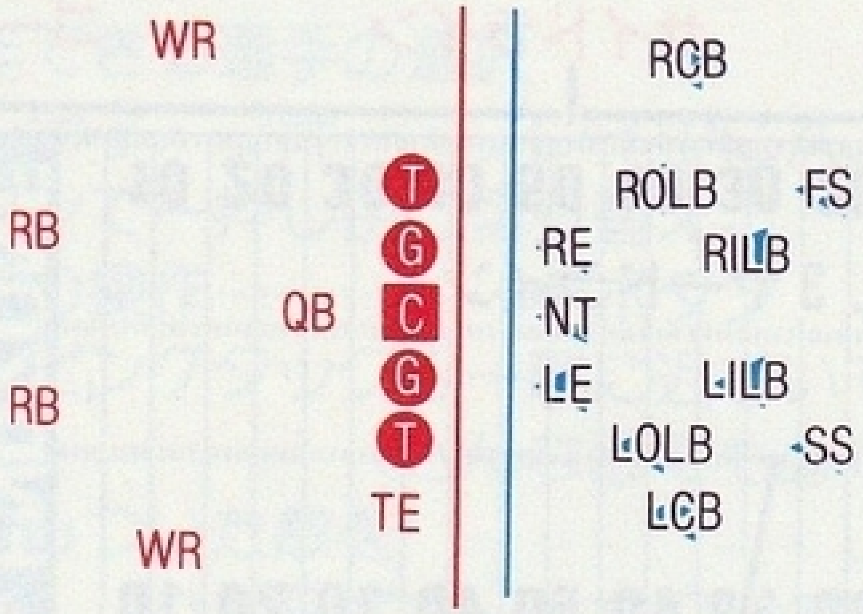
◎フィールド ＊1ヤード＝91.4cm



アメリカンフットボールの試合は、攻守がはっきり別れています。それぞれのチームは、攻撃専門のOF（オフェンス）と防御のDF（ディフェンス）が交代でプレーし、攻撃時、OFチームは4回攻撃を行う間にボールを10ヤード以上前進させてファーストダウン（再攻撃権）を獲得し、最終的にエンドゾーンに入ってタッチダウンを奪うか、フィールドゴールを成功させて得点し、防御時、DFチームは相手OFにファーストダウンを取らせないようにすることはもちろん、逆に押し戻してゆき、味方OFが有利な位置で攻撃を再開できるようにすることを目的にします。DFチームにも、守りだけでなく、インターセプトタッチダウンとか、セーフティといった得点のチャンスがありますから、かなり攻撃的なゲームなのです。

◎ポジションの見方

◇オフェンスチーム　　◇ディフェンスチーム



QB　クォーターバック
RB　ランニングバック
WR　ワイドレシーバー
TE　タイトエンド
C　センター
G　オフェンシヴガード（OG）
T　オフェンシヴタックル（OT）

R(L)E　右（左）ディフェンシヴエンド
NT　右（左）ノーズタックル
R(L)OLB　右（左）アウトサイドラインバッカー
R(L)ILB　右（左）インサイドラインバッカー
R(L)CB　右（左）コーナーバック
FS　フリーセフティー
SS　ストロングセフティー

※パスプレイ重視のシフトをとるオフェンスチームは、RBを１人にして、WRを３人に増やしたり、更にTEもなくしてWRを４人に増やしています。

◎用語（アルファベット順）

ゲームの中にはいろいろな用語が表示されます。

１．BLOCK　ブロック

DF選手が、相手のキックや前方へのパスを体を当てて妨害すること。フィールドゴールをブロックするキックブロックと、パントブロック、パスブロックの３種類があります。

２．FIELD GOAL　フィールドゴール

相手エンドゾーン近くでファーストダウンを取れそうにないとき、ボールをセットしてキック、ゴールポストを通過すると３点が与えられます。パントキックと違って失敗するとキック位置から相手のファーストダウンになります。

３．FIRST ~FOURTH DOWN　ファーストダウン

攻撃チームの持つ４回の攻撃権（ダウン）の最初の攻撃のこと。ファーストダウンを得たということは、あと４回攻撃できるということです。

４．FUMBLE　ファンブル

ボールを持ったランナーがボールを落とすこと。リカバーした側のボールになり、エンドゾーンでリカバーすればタッチダウンになります。ファンブルボールが

アウトオブバウンズした場合は、ファンブルした側のボールになり、エンドラインから出てしまうとセーフティーになります。

5．INCOMPLETE PASS　インコンプリートパス

前方へのパスが地面に着く前にキャッチされない、つまり、パス失敗のことです。

6．INTERCEPTION　インターセプト

前方へのパスがDFチームにノーバウンドでキャッチされて横取りされることです。攻撃権は移動します。

7．ONSIDE KICK　オンサイドキック

キックオフボールを、蹴ったチームが自分でリカバーすることを狙って、規定の10ヤードぎりぎりに飛ばすプレー。拾った側のファーストダウンになるので、失敗すると相手チームに好ファーストダウン位置を与えてしまいます。

8．OUT OF BOUNDS　アウトオブバウンズ

ボール、またはボールを持った相手がフィールドの外に出してしまうこと。

9．QB SACK!　クォーターバックサック

DFチームが前進する前のボールを持ったままのクォーターバックにタックルすること。

10. RECOVER　リカバー

ファンブルしたボールを拾うこと。

11. SAFETY　セーフティー

DFチームが自軍エンドゾーン内にボールを持ち込んで、ボールデッドになったり、ファンブルボールや、後ろへのパスボールがエンドラインから出るとセーフティーです。DF側に2点が与えられ、更に攻撃権はDF側に移ってしまいます。

12. SIDE CHANGE　サイドチェンジ

4回の攻撃で10ヤード進めなかったり、パスをインターセプトされたり、落としたボールを相手にリカバーされたり、パントキックをしたりして攻撃権が相手に移ってしまうこと。

13. TOUCH BACK　タッチバック

ゴールラインを越えるパントキックや、DFチームが自軍エンドゾーン内でパントキックをキャッチしたりインターセプトをするとタッチバックです。攻撃権が移り、守った側が20ヤードでファーストダウンを行います。

※キックオフリターン時のタッチバックは、本ゲームでは採用していません。

14. TOUCH DOWN　　　タッチダウン

ボールを持ったランナーが、相手のエンドゾーンに入るか，ゾーンでパスをキャッチすること。 6点が入り、トライ・フォー・ポイントで1点とるチャンスがあたえられます。

15. TRY FOR POINT　　　トライフォーポイント

タッチダウンすることで得られる追加得点のチャンス。フィールドゴールして成功するとサクセスフルトライで1点与えられます。

7. スーパーボウルへの道

スーパーボウルへの道は、長く、険しい。卓越したテクニックと戦術なしには勝利はありえない。テクニックにみがきをかけ、完成された戦術で、勝利を目指せ！

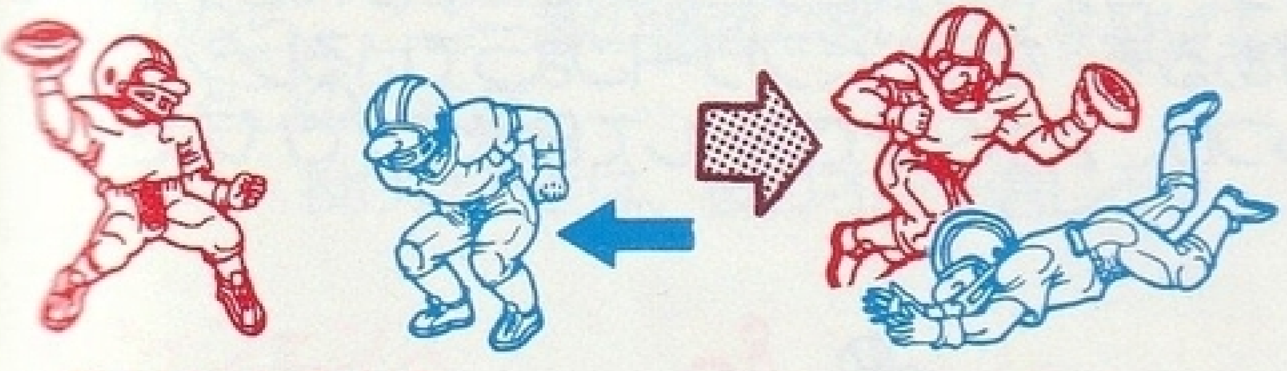
テクニック編

☆ラン

・ダイビングタックルをかわせ！

COMがダイビングタックルするときは、一瞬、構えてからタックルに入る。

構えた瞬間によけよう！



敵がかまえたら……　　よける！

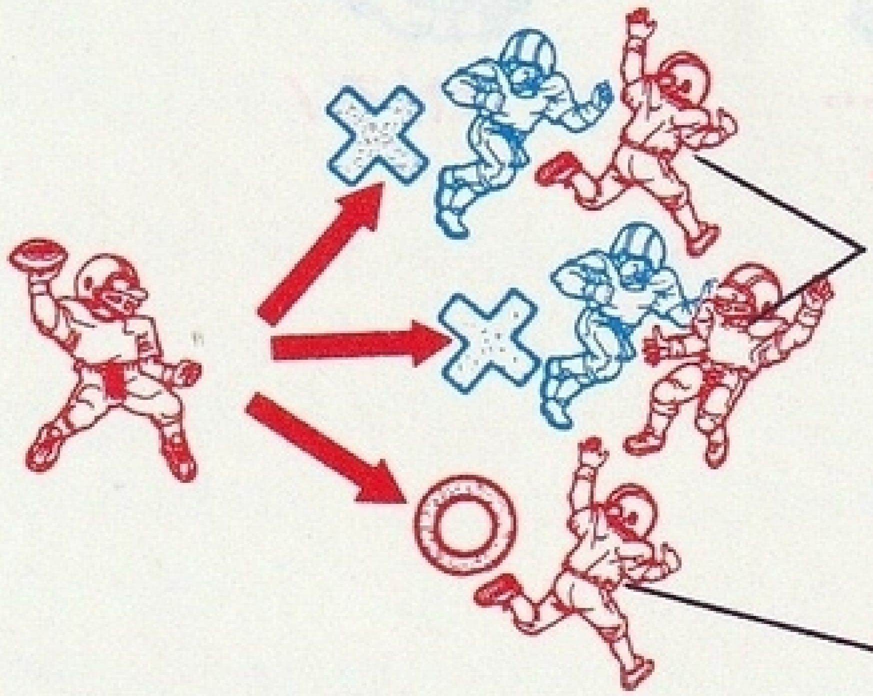
・ランニングバックの特色を生かせ！

ランニングバックは、力でタテに突進するタイプと、テクニックやスピードで敵をよけまくって進むタイプに分けられる。パワー（HITTING POWER）のあるランナーなら強さにものを言わせて突進し、テクニックやスピード（RUNNING SPEED，RUSHING POWER）のあるランナーなら敵のタックルをかわしながらタッチダウンを目指せ！

☆パス

・フリーなレシーバーをみつけよう！

敵にマークされているレシーバーにパスを投げるな！インターセプトされたり、パスをはたかれたりすることがあるぞ。なるべくフリーになっているレシーバーをみつけ、Aボタンで選択してBボタンでパスだ！



・パス成功は、クォーターバック、レシーバーの能力に左右される！

パスは、パスを投げるクォーターバックや、キャッチするレシーバーの能力が高ければ高い程成功しやすい。たとえマークされていても通ることがあるぞ！

逆に、レシーバーの能力が低ければフリーでもボールを落としたりするし、クォーターバックの能力が低ければ、パスコントロールをミスして、とんでもないところに投げてしまうこともあるのだ！

・ここ一番には、頼りになるエースレシーバーへ!!

チームの中に、非常に能力の高い偉大なレシーバーがいるのなら、ここ一番の場面で彼にパスを投げてみるのもひとつの方法だ。

投げたあとは、彼の才能を信じろ！

★ディフェンス

相手の投げたパスの目標地点までディフェンダーを走らせろ！　インターセプトができるかどうかは、そのディフェンダーの能力次第だ！

戦術編

・チームの特色を生かせ！

それぞれのチームには、パスのうまいチーム、走りの強いチーム、ディフェンスの強力なチームなど、そのチーム独特の強みがある。チームの特長を把握し、それを生かしたプレイセレクトをしろ！

・相手チームの長所をつぶせ！

相手チームの長所、短所を、あらかじめよく研究し，試合では相手の得意な看板プレイを封じて、こちらのペースに巻き込んでしまおう！

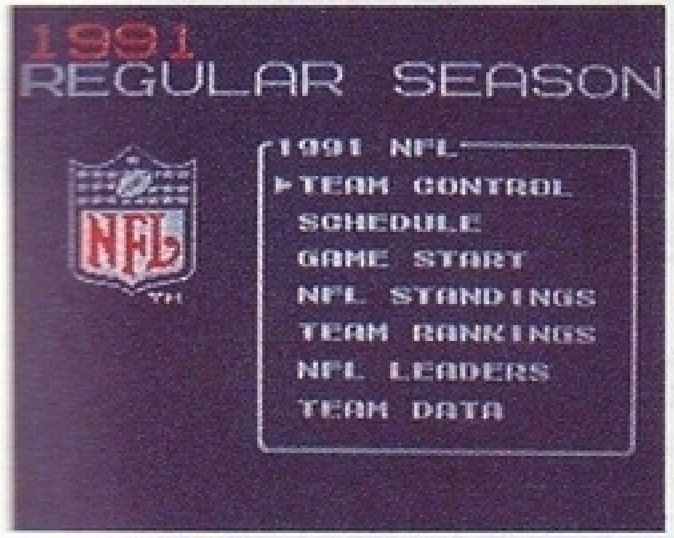
・タイムアウトを有効に使え！

試合時間が少なくなってきたら、前半、後半に3回づつとれるタイムアウトも重要な戦術だ。
タイムアウトをうまく使い、時間の消化を食い止めながら、効果的な攻撃を仕掛けよう！

オートスタート編

レギュラーシーズンゲームを、完全に自動で進める方法です。

オプションウインド↓



↑スタートボタンを押しながらAボタンを押す。

オプションウインドで"GAME START"を選び、スタートボタンを押しながら、Aボタンを押すと、試合が自動的にこなされてゆきます。

テクモスポーツニュース↓

解除する場合は、テクモスポーツニュース画面のときにAボタンを押したままにして下さい。止まってから、再度Aボタンを押すと、オプションウインドに戻ります。

※できるだけ実際のアメフトのルールに合わせていますが、ゲームの性質上、異なる部分もあります。

※ゲーム内の時間は、実際の時間とは異なります。

「テクモスーパーボウル」に関する質問は必ずハガキでお願いします。直接、電話していただいてもお答えできません。お便り、イラストなどは住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、下記住所へお送り下さい。

〒102東京都千代田区九段北4-1-34
テクモ株式会社「テクモランド通信」係

「テクモスーパーボウル」の情報は、
下記の電話で流しています。

テクモホットライン（テレフォンサービス）
03(3222)7550

※この「テクモ　スーパーボウル」は究極のアメリカンフットボールソフトを目指して、最高の技術と、最大の努力を投入して作り上げた自信作です。プレイヤーの皆様からの御意見・御要望・御感想などを是非聞かせて頂きたいと思っております。開発スタッフ共々お便りをお待ちしております。

※テクモスーパーボウル・スーパープレゼントの発表は、賞品の発送をもってかえさせて頂きます。

☆テクモスーパーボウル☆
☆スーパープレゼントのお知らせ☆

抽選で100名の皆様にテクモスーパーボウルのオリジナルテレフォンカードをプレゼントいたします。応募用紙に必要事項を記入して、そのまま切り取って下記の住所へ送って下さい。
応募の有効期間は、平成４年１月31日の消印までです。
ふるってご応募下さい。

宛先
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34
テクモ株式会社
「テレカ・プレゼント・スーパーボウル」係

テクモスーパーボウルプレゼント応募用紙

住所〒□□□□□	
ふりがな	
氏名	オ
電話番号	
ゲームの感想 ・良かった点 ・直してほしい点	
テクモスーパーボウルのTV－CMを見ましたか？ YES　NO	
テクモボウルシリーズ新年度版についての希望 ＦＣ（ファミコン）で遊びたい　ＳＦＣ（スーパーファミコン）で遊びたい　必要なし	

GAME BOY ゲームボーイTM専用カートリッジ

対戦型 1人でも遊べます

TECMO BOWL GB TM

テクモボウル ジーピー

好評発売中!!

希望小売価格

3,800円（税込）

いつでもどこでも
楽しめるゲームボーイ版
テクモボウル

©1991 NFLPA ©MSA
Officially Licensed Product of the National Football League Players Association

©TECMO,LTD.1991

対戦型 1人でも遊べます

キャプテン翼 VS

ゲームボーイ版
いよいよ
来春発売予定

ゲームボーイTMは任天堂の商標です。

©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ